VOGEL Computerbücher

Spaß mit Computern!

Der Chip
Wie er funktioniert — was er kann
H. Davies/M. Wharton
47 Seiten, 12 DM, farbig

Rechnen und Spielen mit Taschenrechnern
J. Lewis/H. Davies
47 Seiten, 12 DM, farbig

Maschinencode
L. Watts/M. Wharton
47 Seiten, 12 DM, farbig
Für Z80 und 6502

Sicher in BASIC
J. Waters/N. Cutler
47 Seiten, 12 DM, farbig

Computergrafik
J. Tatchell/L. Howarth
47 Seiten, 12 DM, farbig

Fit mit dem Taschenrechner
N. Langdon/H. Davies
47 Seiten, 12 DM, farbig

Programmieren — ganz einfach
Brian Reffin Smith
47 Seiten, 12 DM, farbig

BASIC-Programme besser verstehen — leichter schreiben
B. Reffin Smith/L. Watts
47 Seiten, 12 DM, farbig

So erweitert man den Heimcomputer
J. Tatchell/L. Howarth
47 Seiten, 12 DM, farbig

BASIC für Fans
L. Watts/L. Howarth
47 Seiten, 12 DM, farbig

Mikrocomputer
J. Tatchell/J. Bennett
47 Seiten, 12 DM, farbig

Computerspiele
Ian Graham
47 Seiten, 12 DM, farbig

Computer von A bis Z
C. Stockley/L. Watts
47 Seiten, 12 DM, farbig

Das macht man mit dem Heimcomputer
J. Tatchell/N. Cutler
47 Seiten, 12 DM, farbig
Praktische Beispiele und Programme

Home-Computer klipp und klar
Peter Rodwell
208 Seiten, 32,—DM
Verstehen — Kaufen — Benutzen
Eine attraktive und leicht verständliche Einführung in die Welt der Computer. Alle, die Interesse an Home-Computern haben — sich bisher aber nicht drangewagt haben, finden hier die gesamten Grundlagen der Computerei. Dazu: Spiele und Grafiken, Textverarbeitung, Programmieren in BASIC, Leitfaden für den Computerkauf u.a.m.

Commodore 64 Programmieren Schritt für Schritt
Reihe Screen Shot
Phil Cornes
je 64 Seiten, je 24,— DM
Band 1 zeigt, wie ein Programm aussehen muß, wie es korrigiert und gespeichert wird. Sound- und Grafikprogramme stehen im Vordergrund.
Band 2 befaßt sich mit der Programmierung hochauflösender Grafiken.
Jeder Band mit ca. 150 4farbigen Bildschirmfotos von Listings, die wirklich laufen.

Superspiele und Utilities für CPC 464 und 664
Eine Fundgrube für BASIC- und Spielefreaks
Jim Gregory
ca. 216 Seiten, 33,— DM
24 aufregende, qualitativ hochwertige Spiele werden in diesem Buch vorgestellt. Die fantastischen Grafik- und Soundmöglichkeiten werden sinnvoll eingesetzt und ihre Funktionen ausführlich beschrieben. Die Programme sind aufgebaut, daß Sie die Unterprogramme separat einsetzen können.

Start in die Künstliche Intelligenz mit dem Schneider CPC 464
Jeremy Vine
ca. 104 Seiten, 23,— DM
Eine Einführung in BASIC mit Dialogprogrammen
Der CPC 464 verfügt nicht nur über ein hervorragendes BASIC, mit diesem Buch können Sie auch nach den Regeln der Künstlichen Intelligenz programmieren. Folgende Techniken werden vermittelt: Aufbau von Datenbanken, Mustererkennung, wirkungsvolle Stringmanipulationen.

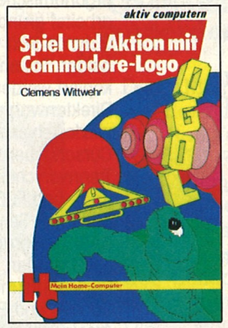
Was der CPC 464 alles kann
Martin Aschoff
ca. 160 Seiten, 28,— DM
Wenn Sie das Handbuch Ihres CPC 464 bereits durchgearbeitet haben, jedoch noch viele Fragen offen sind, dann brauchen Sie weitere Informationen und Anregungen zu Ihrem Gerät aus diesem Buch. Tips zum Programmieren und Tricks zum Umgang mit dem Betriebssystem werden vermittelt. Mehrere Standardprogramme erhöhen den Nutzwert Ihres CPC 464 erheblich.

Mein zweites Commodore 64-Buch
Rügheimer/Spanik
280 Seiten, 38,— DM
Ihr erstes Commodore-64-Buch war das Handbuch, das Sie mit dem Gerät erhielten. Mit diesem locker geschriebenen Buch lernen Sie spielend, die Programmstruktur zu verstehen. Einfache, jedoch nützliche Beispiele erklären die Fähigkeiten Ihres C-64. Sie sind übersichtlich, so haben Sie die Möglichkeit, die Programme zu verändern, was letztlich Sinn der Sache ist.

Multiplan auf dem Commodore 64
Bernd Kretschmer
176 Seiten, 28,— DM
In diesem einführenden Buch sind nicht nur Befehlserklärungen aneinandergereiht — es wird vielmehr an übersichtlichen Beispielen (Prozentrechnung, Umsatzstatistik, Textverarbeitung, Lieferschein u.a.m.) alles Wesentliche beschrieben. Die deutsche Multiplan-Version unterscheidet sich im Funktionsumfang nicht von den Versionen für wesentlich teurere Mikrocomputer.

Höhere Mathematik auf dem CPC 464
Harald Baumgart
192 Seiten, 33,— DM
Mit diesem Buch entdecken Sie immer wieder neue, gute Seiten Ihres CPC 464 und überwinden den Frust vor mathematischen Problemen. Hier finden Sie die richtige Programmauswahl, verständliche und eindeutige Erläuterungen der Lösungswege, durchgerechnete Beispiele (ohne Benutzung der Programme) und — als Schwerpunkt — die Programme selbst.

Start mit Logo auf CPC 464 und 664
Das kleine Logo-Einmaleins
Grafik · Text · Musik
Dietrich Senftleben
196 Seiten, 30,— DM
Sie haben eine Diskette mit dem CP/M-Betriebssystem und DR. Logo. Dann brauchen Sie dieses Buch, damit Sie diese neue Logo-Version optimal nutzen können. Große farbige Bildschirmfotos begleiten Sie durch die einzelnen Lernschritte. Sämtliche Logo-Vokabeln im Anhang helfen Ihnen dabei. Willkommen bei Logo!



Spiel und Aktion mit Commodore-Logo
Mit der Schildkröte ins Land der Abenteuer
Clemens Wittwehr
160 Seiten, 28 DM
Alle Besitzer eines Commodore 64 mit Logo-Erweiterung, die Interesse am Entwerfen von Spielprogrammen haben, werden in diesem Buch eine wahre Fundgrube an Ideen und Anwendungsbeispielen finden: Shapes und Musik anhand von Utilities; Kollision und ihre Überwachung und Steuerung; Dateneingabe über Joystick und Paddle u.a.m.

Abenteuerspiele programmieren auf dem CPC 464
Alle Tricks und Techniken für eigene Programme
A. J. Bradbury
252 Seiten, 33 DM
Das leistungsstarke BASIC des CPC 464 mit den umfangreichen Sound- und Grafikmöglichkeiten bieten die Basis für hervorragende Abenteuerspiele. Neben einem kompletten Abenteuerspiel finden Sie alle Tricks und Techniken, die Sie benötigen, um selbst solche Spiele zu schreiben.

Das Laser-DOS für Laser 110 · 210 · 310 und VZ 200
Gerhard Wolf
132 Seiten, 40,— DM
In diesem Band wird das Disketten-Betriebssystem des Laser-Computers in seinem Aufbau und seiner Anwendung erläutert. Neben einer genauen Beschreibung der BASIC-DOS-Befehle wird auch die Schnittstelle und Anwendbarkeit in Maschinenprogrammen erklärt. Anwendungsbeispiele erleichtern den Einstieg in die Diskettenwelt.

Der BASIC-Interpreter im Laser 110, 210, 310 und VZ 200
Gerhard Wolf
152 Seiten, 40,— DM
Aufbau und Wirkungsweise
Ziel dieses Buches ist es, die wesentlichen Funktionen des BASIC-ROMs zu beschreiben, damit Sie alle Funktionen optimal nutzen können. Das Buch soll auch dem Assembler-/Maschinenprogramm-Experten die Möglichkeiten eröffnen, Funktionen des BASIC-ROMs in eigenen Programmen zu nutzen, (z.B. für mathematische Funktionen).

ROM-Listings für Laser 110 · 210 · 310 VZ 200
Vollständige dokumentierte Auflistung des BASIC-Interpreters Version 2.0
Gerhard Wolf
280 Seiten, 45,— DM
Um hinter die Geheimnisse des Home-Computers Laser zu kommen, die letzten Raffinessen des ROM-Speichers zu erforschen, dazu verhelfen Ihnen diese ROM-Listings. Klar gegliedert und ausführlich kommentiert zeigen sie ganz deutlich, was die Laser-Home-Computer bieten.

VOGEL Computerbücher

BASIC-Intensivkurs I
Erich Merkel
256 Seiten, 25,— DM
Sprachelemente, Strukturen, Programmaufbau
Ein praktischer Kurs auf zwei Ebenen mit Beispielen und Lösungswegen für Schulen/Hochschulen, Aus-/Weiterbildung und für Hobbyprogrammierer. Mit jedem der insgesamt 20 Programme werden neue BASIC-Anweisungen eingeführt. An jedes Programm schließen sich zehn Übungen an, die das Verständnis für die Programmstruktur vertiefen.

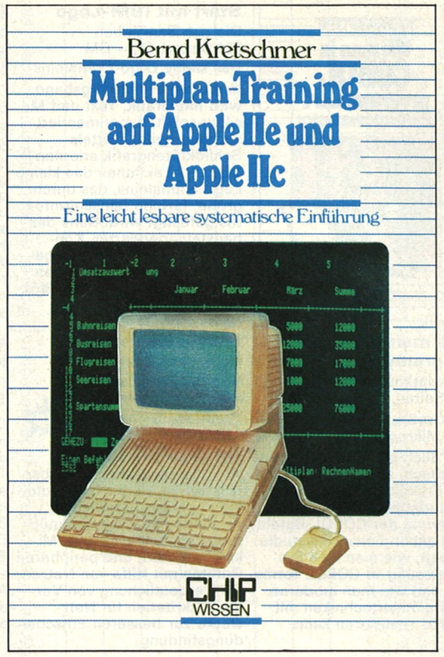
Wie man in BASIC programmiert
Einführung · Techniken
Fallstudien
Bernd Pol
368 Seiten, 30,— DM
Ein Buch für Praktiker, und mehr als nur eine Einführung! An zwei bis ins Detail ausgearbeiteten Fallstudien werden die Grundlagen des Programmierens verdeutlicht und die wichtigsten BASIC-Bestandteile eingehend besprochen. Vor allem: Wie ist ein Problem zu lösen? Ein Buch, das sich bereits in der 3. Auflage bewährt.

Der Heimcomputer als Btx-Terminal
H.-P. Förster/H. Rompel
196 Seiten, 30,— DM
Wie man Btx-Informationen mit dem Heimcomputer speichert und weiterverarbeitet
Dieses Buch informiert über das Btx-System und erklärt, wie man selbst zum Btx-Teilnehmer wird; es beschreibt den Einsatz des Heimcomputers (C 64) als Btx-Terminal und gibt viele Anregungen, Adressen, Beispiele und Programme, die dann am Computer ihre Anwendung finden.

Programmieren mit Pascal
Rüdeger Baumann
272 Seiten, 23,— DM
Diese Einführung in die Kunst des Programmierens für Schüler, Hobby-Programmierer und Volkshochschüler verlangt keine Vorkenntnisse. Die Sprachkomponenten von Pascal werden nicht systematisch abgehandelt, sondern beim Lösen konkreter Aufgaben nach und nach erarbeitet. Zahlreiche Übungsaufgaben dienen der Festigung des Gelernten und erleichtern die Stoffvermittlung.

Start mit Apple-Logo für Apple II/e/c
Das kleine Logo-Einmaleins
Dietrich Senftleben
224 Seiten, 35,— DM
Apple-Logo und Apple-Logo II gewinnen in der Informatikausbildung zunehmend an Bedeutung. Schüler finden mit Logo einen einfachen Einstieg, Ausbilder gewinnen Anregungen für ihre Arbeit, Eltern können aktiv mit einsteigen. In dieser Einführung wird mit Grafik, Text und Musik gespielt, gearbeitet, experimentiert; große Bildschirmfotos dienen der Kontrolle.

Applesoft-BASIC total
Jörg Robra
340 Seiten, 45,— DM
Programmiertechniken und Anwendungen für Apple II+, IIe und IIc
Dieses Buch wendet sich an alle, die mit Applesoft-BASIC unter DOS 3.3 leistungsfähige und benutzerfreundliche Programme erstellen wollen. Nach einem Überblick zum Aufbau von DOS 3.3 werden aufwendige Programme verschiedener Sachgebiete einschließlich Grafik schrittweise bis zur Einsatzbereitschaft entwickelt.



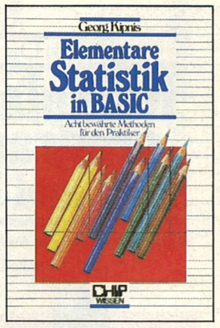
Multiplan-Training auf Apple IIe und Apple IIc
von Bernd Kretschmer, ca. 260 Seiten, 38 DM
In diesem Trainingsbuch lernen Sie diese einfache datenorientierte Programmiersprache der 4. Generation kennen und mit ihr nach eigenen Ideen Zahlen, Texte und Dateien rationell zu verarbeiten. Erleben Sie selbst, wie schnell, wie einfach und sicher sich mit Multiplan umfangreiche Rechenaufgaben lösen, Briefe inkl. Berechnungen schreiben, Dateien einrichten, pflegen und sortieren sowie z.B. Serienbriefe und Lieferscheine nutzen lassen. Die einfachen Beispiele sind ausführlich beschrieben und durch Bildschirmabbildungen illustriert. Falls Sie Multiplan unter dem Betriebssystem CP/M einsetzen, werden Ihnen die Installationshinweise und die Übersicht über die Unterschiede bei der Belegung der Funktionstasten nützlich sein.

Testen Sie Ihr Mikrowissen
Band 1: Hardware
Manfred Czerwinski
144 Seiten, 28,— DM
Band 2: Software
168 Seiten, 30,— DM
Wie weit reicht Ihr Wissen über Mikrocomputer-Hardware? Bereiten Sie sich auf Prüfungen vor? Dieses Buch hilft Ihnen, Schwachstellen zu erkennen. Sie werden fit nach der Trial-and-Error-Methode und mit Hilfe ausführlicher Antworten. Es macht Spaß, den Lernerfolg mit den Knobeltabellen festzustellen.

Programmentwicklung in UCSD-Pascal
Beispiele — Aufgaben — Anwendungen
Eike Teiwes
344 Seiten, 28,— DM
Das Buch vermittelt in einem Band den gesamten Stoff der systematischen Entwicklung von Programmen in Pascal, das mit dem UCSD-Betriebssystem ein ideales Programmierwerkzeug darstellt. Auf 150 Seiten werden Übungen geboten, die das Gelernte festigen. Das Buch wendet sich an Anfänger, die das Programmieren erlernen wollen.

Z80-Maschinenprogramme mit Sharp MZ-700 und MZ-800
Helmut Ostermann
240 Seiten, 30,— DM
Dieses Buch vermittelt die wichtigsten Grundbegriffe der Z80-Befehle, unterstützt beim Zurechtfinden in den Handbüchern und Kennenlernen gängiger Programmstrukturen, gibt Anregungen für eigenes Arbeiten und zum Gebrauch von Dienstprogrammen. Auch wer mit einem anderen Z80-Computer arbeitet, wird interessante Anwendungen finden.

Informatik mit Logo für junge Leute
Einführung · Programmentwicklung · Datentypen · Rechenstrukturen
Gerhard Moll
172 Seiten, 25,— DM
Informatik führt in das Lösen von Problemen ein, für die man einen Computer verwenden kann. Anhand von Beispielprogrammen lernen Sie, gegebene Ansätze weiterzuentwickeln. Darüber hinaus kommt es darauf an, selbständig neue Ideen in Programme umzusetzen zu verwirklichen.



Elementare Statistik in BASIC
Georg Kipnis
176 Seiten, 30,— DM
Acht bewährte Methoden für den Praktiker
Zahlenwerte als Ergebnis von Messungen enthalten bestimmte Abweichungen, die mit Hilfe geeigneter Rechenmethoden behandelt werden müssen. Hier ein Programmpaket, das in Micro-Color-BASIC 1.0 geschrieben wurde. Ausführliche Kommentare ermöglichen jedoch dem Anwender, alle hier vorgestellten Programme auf seinen Rechner zu übertragen.

Alle Bücher aus dem VOGEL-BUCHVERLAG WÜRZBURG erhalten Sie in jeder Buchhandlung!

VOGEL Computerbücher

Start mit IBM-Logo
Dietrich Senftleben
224 Seiten, 35,— DM
Das kleine Logo-Einmaleins

In diesem Einführungsband wird mit Grafik, Text und Musik gespielt, experimentiert und gearbeitet. Mittels Schildkrötengrafik erlernen Sie in 12 Lektionen das kleine Logo-Einmaleins, das durch große, farbige Bildschirmfotos gefestigt wird. Dank des bausteinorientierten Konzepts kann jeder seine eigenen Teilbausteine erzeugen und zu neuen, größeren Blökken zusammenfügen.

Schneller erfolgreich mit Lotus 1-2-3
Frank Teege
144 Seiten, 30,— DM
Der Start in die integrierte Software:

Erstanwender von Kalkulationsprogrammen, aber auch durch VisiCalc und Multiplan geschulte Praktiker erfahren alles Wichtige über Befehle und Funktionen. Mit wachsenden Kenntnissen und mit Hilfe von Übungsaufgaben wird der Leser befähigt, zahlreiche zur Lösung von Problemen notwendige Befehlsschritte zu erstellen.

Wie man in COBOL programmiert
J. Kwiatkowski/A. Dierig
296 Seiten, 38,— DM
Für Großrechner und Mikrocomputer

Das Buch ist kein klassisches Lehrbuch, sondern es wurde von Praktikern für Praktiker geschrieben. Außer der Erläuterung der COBOL-Befehle wird anhand einer Fallstudie gezeigt, wie man eine Problemlösung in COBOL formuliert und wie man moderne Programmiertechniken mit COBOL realisieren kann.

Lokale Netzwerke kurz und bündig
Von der Insellösung zum Rechnerverbund
Wolfgang Diemer
128 Seiten, 28,— DM

Ziele dieses Buches sind:
- Wissensvermittlung über Netzwerke, deren Terminologien und Besonderheiten;
- Darstellung der Verknüpfungsmöglichkeiten von Mikrocomputern und peripheren Geräten mit Hilfe von Netzen;
- Verdeutlichung von Vergleichskriterien für Netzwerke zur besseren Entscheidungsfindung.

WordStar kurz und bündig
Christian Langfelder
100 Seiten, 25,— DM

Diese leichtfaßliche Einführung in WordStar ist für alle unentbehrlich, die mit diesem Textverarbeitungsprogramm arbeiten wollen, sich aber nicht unnötig lange mit dem Drumherum belasten wollen. Die wichtigsten WordStar-Befehle werden sehr anschaulich dargestellt. Einige Anwendungsbeispiele zeigen die Vielfalt der Möglichkeiten am Beispiel des IBM PC.

Professionell arbeiten mit dem IBM PC
von Ing. grad. Dieter Ludwigs
Software-Werkzeuge zur Ein- und Ausgabeverarbeitung in Microsoft-Pascal
364 Seiten, 141 Abbildungen, 13 Tabellen, 48,— DM

Dieses Buch vermittelt Techniken und beschreibt Werkzeuge für eine effiziente Programmierung des Datenaustauschs mit dem Computer und der damit verbundenen Datenverarbeitung in Microsoft-Pascal. Dazu werden einerseits Methoden der strukturierten Programmierung und andererseits viele leistungsfähige Routinen, Module und Programme angeboten, die auf IBM-kompatiblen Computern funktionssicher eingesetzt werden können und auf Disketten verfügbar sind.
Es enthält unter anderem:

- die wichtigsten ISO-Erweiterungen des MS-Pascal
- ein Konzept zur strukturierten Programmentwicklung
- ein Paket absturzsicherer Routinen zur Stringverarbeitung
- Routinen zur kontrollierten und komfortablen Dateneingabe
- Routinen zur Ausführung von BIOS- und DOS-Funktionen sowie DOS-Kommandos.
- portable Routinen zur Bildschirmprogrammierung
- einen Maskengenerator zum Erstellen superschneller Eingabemasken
- ein Demonstrations-Dateiprogramm mit Eingabemaske
- Programme zur Druckeranpassung und zum formatierten Ausdruck.

Das Buch ist für professionelle Programmierer und erfahrene Amateurprogrammierer geschrieben, die Kenntnisse in Pascal besitzen. Programmierer anderer Programmiersprachen finden in diesem Buch viele IBM- und DOS-spezifische Informationen sowie leicht anzupassende Routinen und Programme.

Kalkulationsprogramme kurz und bündig

Grundlagen, Anwendungen und vergleichende Übersicht
von Martin Overbeck, 100 Seiten, 25,— DM

Kalkulationsprogramme gehören neben Textverarbeitungssystemen zu den erfolgreichsten Computerprogrammen. Dieses Buch vermittelt alle für das Verständnis von Kalkulationsprogrammen wichtigen Grundlagen. Es erläutert die Bedienung dieser Programme und gibt anhand von ausführlichen Modellbeispielen Hinweise auf die Einsatzmöglichkeiten.

In einem speziellen Kapitel werden einige erfolgreiche und interessante Kalkulationsprogramme eingehend vorgestellt und miteinander verglichen. Dabei wurde besonderer Wert auf die Beschreibung der Benutzerschnittstelle des jeweiligen Programms gelegt. Alle Fachbegriffe sind im Anhang des Buches erläutert.

Computergrafik 2D- und 3D-Programmierung
Günter Pomaska
248 Seiten, 40,— DM

Ein Arbeitsbuch, das die Bausteine für ein 3D-System vermittelt, basierend auf minimalen Hardware-Anforderungen: die geometrische Modellierung, perspektive Transformation, Sichtbarkeitsuntersuchungen und die Erzeugung von Stereobildern. Der Leser kann eigene Programme aufstellen und ausgewählte 3D-Beispiele testen.

Relationale Datenbanken kurz und bündig
Wolfgang Diemer
124 Seiten, 28,— DM
Sicherheit, Integrität und Unabhängigkeit in der Datenverwaltung

Wer sich für das Arbeiten mit einem relationalen Datenbanksystem interessiert, sollte an diesem Buch nicht vorbeigehen. Da das Arbeiten mit dieser Einführung nur wenige DV-Vorkenntnisse erfordert, ist es das ideale Buch zum Einsteigen. Ein Beispiel in dBASE II zeigt sehr anschaulich, wie zu verfahren ist.

dBase II kurz und bündig
Rainer Schwinn
136 Seiten, 28,— DM

Einstieg in das Datenbanksystem für Mikros

Mit diesem Buch wird der Leser anhand leicht nachvollziehbarer Beispiele in das Arbeiten mit dem Datenbanksystem dBASE II eingewiesen und mit dessen benutzerfreundlichen Eigenschaften vertraut gemacht. Er lernt, wie man Datenstrukturen erstellt, kopiert, verändert und zu Papier oder auf den Bildschirm bringt.

Daten, Disketten, Dateien
Hans Joachim Sacht
300 Seiten, 38,— DM

Wer anspruchsvolle Programme in BASIC erstellen will, muß mit Diskettenspeicherung arbeiten. Der Verfasser erklärt, wie Betriebssysteme funktionieren und wie man Dateien aufbaut; er hilft allen, die Programme entwickeln wollen und deshalb die Verarbeitung extern gespeicherter Daten benötigen. Hinweise zum Benutzen verschiedener Disketten-Betriebssysteme runden das Buch ab.

Alle Bücher aus dem VOGEL-BUCHVERLAG WÜRZBURG erhalten Sie in jeder Buchhandlung!